オタクノコトニツイテノファンジンデス。スキデモキライデモ。

KATASTROFAKE

FANZINE

KATASTROFAKE

FANZINE

SI YA LEÍSTE EL PRIMER NÚMERO Y AHORA ESTÁS LEYENDO ESTE... WHAT'S WRONG WITH U?.

Y SI ESTÁS LEYENDO ESTE PERO NO LEÍSTE EL PRIMERO... ¿QUÉ HACES QUE NO LEES EL ANTERIOR?.

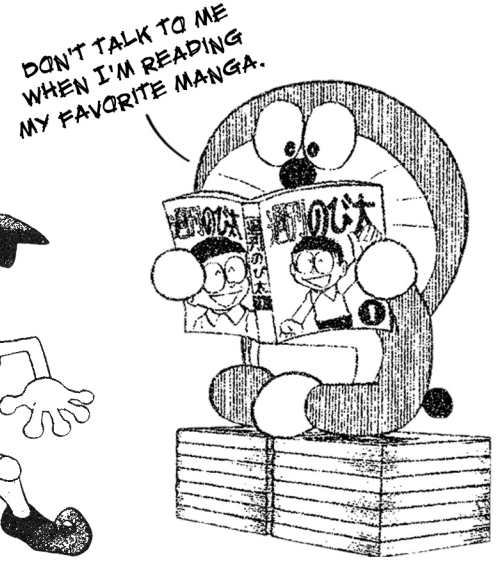
Un segundo número ¿Quién lo diría? La verdad que hacer estas dos ediciones resulto desgastante (más que nada para mis ojos) pero también bastante terapéutico y enriquecedor. Siento que escape un poco de ese párate creativo y a la vez puede darle forma y lugar a varios conceptos. De igual manera, creo que por un tiempo no voy a hacer más, porque realmente me exprimí el cerebro y agote gran parte de mis ideas (Además que quiero darme un descanso para recopilar data y plantearme mejor la idea de un posible Katastrofake #3).

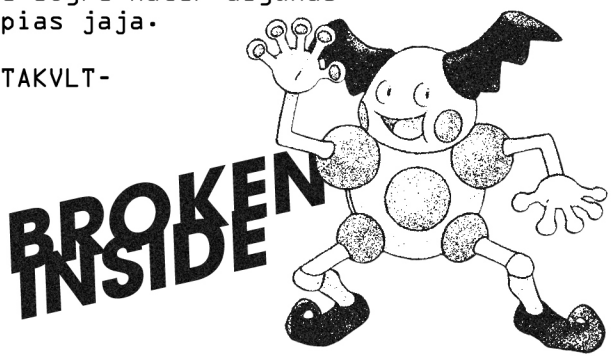
Por lo pronto espero que disfruten de este número y el anterior ya sea si lo están leyendo online o físco si es que logre hacer algunas copias jaja.

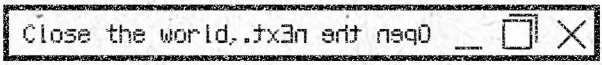
-OTAKVLT-

INDICE

- El Itagaki de la suerte---- 1
- ああ～ 懐かしいね... ---------- 2
- Reco manga: Bakuon Rettō---- 4
- おもちゃが好き ---------- 8
- Trve kvlt anime club -------10
- Nü School Anime ----------12
- Reco músical: Unreqvited---14
- The end ----------16







Te encontraste al Tomonobu Itagaki de la suerte, así que léete todo el fanzine o te va a poner la vida en modo Ninja Gaiden 2 Black. Aunque vivir en Argentina es más o menos lo mismo.

この番組はご覧のスポンサーの提供でお送りします。

otakvlt.blogspot.com otakvlt

ああ～懐かしいね。。。

Ahhh la nostalgia, aquel agridulce sentimiento por el pasado. Amado por muchxs y odiado por algúnxs pocxs. Personalmente me declaro alguien totalmente nostálgico, que gusta de recordar momentos, épocas o situaciones pasadas y que lo exteriorizo de varias formas en mi vida, como por ejemplo con el coleccionismo o varios de los proyectos que he tenido (Mismo este fanzine tiene un poco de eso).

A mi percepción personal la nostalgia no se encuentra tanto en los objetos, personas o situaciones sino en las emociones, sensaciones y sentimientos que estos nos generaban. Siendo los objetos que por ejemplo coleccionamos más bien una representación tangible de esos sentimientos y sensaciones.

Y mi relación con la nostalgia es extraña y por momentos diría que hasta contradictoria. Al ser de los 90's siento que fuimos de las últimas generaciones que tuvieron la suerte de vivir una infancia previa a la masividad de Internet, pero a la vez haber ido creciendo a la par que esta daba sus primeros pasos hasta verla convertirse en lo que es hoy; volviendose indispensable para nuestra vida. Por un lado, siento nostalgia por la época pre-Internet donde la información no es que era inaccesible, pero tampoco la teníamos a un click de distancia. Lo que provocaba que tuviésemos que movernos realmente para hacer las cosas o conseguirlas y esto provocaba que muchas veces se genere todo un misticismo y ritualismo detrás de esto.

Es toda esa cuestión "analógica" tanto de los objetos como de nosotrxs mismxs de tener que movernos para conseguir cosas que hoy se encuentran fácilmente en cualquier dispositivo con acceso a internet lo que activa mi modo nostalgico. Y acá es donde se me complica explicarlo de manera sencilla, pero voy a hacerlo como me salga. Por ejemplo, hoy en día si queremos ver una película tenemos servicios de streaming, si queremos saber alguna información en concreto tenemos Google, si queremos escuchar música tenemos Spotify, etc. Y todo esto a un click de distancia sin tener que movernos prácticamente.

En cambio, antes tenías que ir a un videoclub y elegir

la película personalmente; o para buscar información quizás comprar una revista o pedirla prestada. Lo mismo con la música, tenías que ir a una disquería, que te lo grabaras del de un amigo, etc. Y esto nos obligaba a movernos, tener interacciones sociales que hoy en día se van perdiendo cada vez más. Y esto a su vez, podía generar estas especies de rituales de los que hablaba antes. Porque para muchxs el ir al videoclub no implicaba solo eso, sino que había una planeación previa de día, horario, quizás una juntada, etc. Lo mismo ir a comprar una revista, quizás esperabas su salida mes a mes y hacías todo tipo de cosas para conseguir la plata para comprarla.

Otro ejemplo que se me ocurre es la locura que generaban canales tan disruptivos como lo fue Locomotion en su momento. Para ese entonces, el canal transmitía contenido muy diferente a lo que usualmente se veía y al que de otra forma quizás no podíamos acceder. Lo que generaba todo un misterio alrededor del canal y nos obligaba a ritualizar el cómo lo veíamos. Eso es algo que con el acceso masivo a Internet se ha ido perdiendo en pos de la modernidad y comodidad; y al habernos acostumbrado a tenerlo todo servido, este tipo de cosas pierden la magia y ya no nos sorprenden.

No sé si se haya entendido algo. Pero bueno, me da nostalgia un poco ese pasado y a la vez como dije antes, puede sonar contradictorio porque hoy en día estoy tan acostumbrado al uso del Internet y a muchos avances tecnológicos que usamos que me es imposible concebir la cotidianeidad sin ellos.

漫画おすすめ

RECOMENDACIÓN MANGA

BAKUON RETTŌ

UNA MIRADA REAL Y OSCURA DE LOS BOSOZOKU

Si hay algo que me gusta mucho son los mangas de temática furyō (pandilleros) mayormente las obras de la Golden era de estos allá entre finales de los 70's hasta mediados de los 90's. Mangas como Crows, Rokudenashi Blues y Bad Boys solo por nombrar algunos. Series de adolescentes y jóvenes adultos problemáticos, enojados con el mundo y tratando de sobrevivir e imponerse ante la sociedad a base de su fuerza. El manga que quiero recomendar hoy si bien es de entre los 00's y la segunda década de estos, mantiene todo el espíritu que una obra de este tipo tiene que tener, (No como otros *cof cof Tokyo Revengers cof cof*) pero además mostrando otra faceta de estos, una más oscura y realista. Sin más preámbulos, la recomendación de hoy es Bakuon Rettō.

Bakuon Rettō (爆音列島) es un manga escrito y dibujado por Tsutomu Takahashi entre los años 2002 y 2012 y serializado en la revista seinen "Monthly Afternoon" de Kodansha. Los 105 capítulos que componen la obra posteriormente fueron recopilados en 18 tomos tankōbon. Otras obras que podemos destacar de Takahashi son "Nuen" y "Sidoh".

CULTURA BOSOZOKU EN SU MAXIMA EXPRESIÓN

La trama gira en torno a Kaze Takeshi, un chico que acaba de mudarse a una nueva ciudad con su familia. Takeshi es un chico normal pero rapidamente se nos deja saber que tiene una inclinacion o tendencia a la rebeldía y al no obedecer las reglas. Además de unas "malas amistades" las cuales parecen ser el principal motivo por el cual sus padres deciden mudarse.

El cambio de panorama podría suponer un nuevo inicio para Takeshi pero su clara debilidad por los problemas y esas "malas amistades" se hicieron presente una vez mas. Rápidamente se hace amigo de uno de los delincuentes de su colegio, el cual es un aficionado a las motos y lo invita a participar en el evento que iba a realizar su pan-

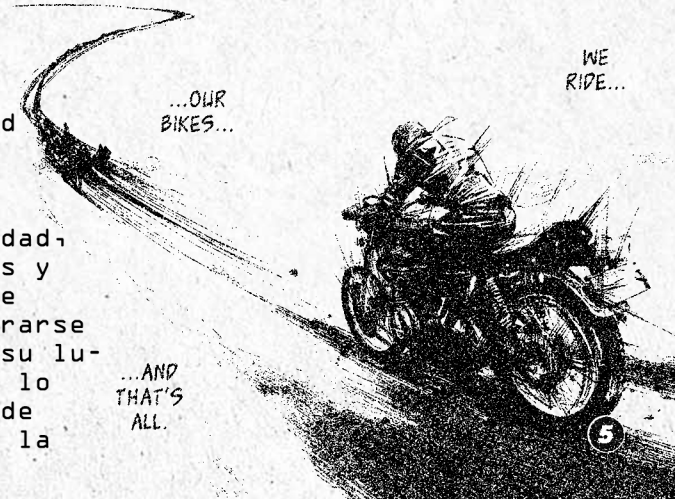
dilla, los "Zeros". Estos "desfiles" de cientos de pandilleros en sus motos a gran velocidad y haciendo mucho ruido deslumbró a Takeshi quien desde ese momento pasa a formar parte de los Zeros. Este va a ser sin dudas el inicio de la transformación de Takeshi en un bōsōzoku y su primera elección significativa de varias en este nuevo camino en forma de carretera. Desde este punto no voy a contar mucho mas de manera explicita sobre la trama ya que considero que merece la pena que cada quien lo lea sin saber demasiado de esta pero si quiero hablar un poco sobre algunos sucesos y tópicos que esta toca, los cuales me parecieron muy llamativos.

RIDE OR DIE: UNA FICCIÓN REALISTA

Bakuon Rettō escapa un poco a la forma narrativa de la mayoría de mangas furyō que suelen ser de demografía shōnen y oscilar entre la acción y la comedia. Takahashi nos presenta una historia mucho mas madura, oscura y sobre todo REAL de la vida de los bōsōzoku en sus años de apogeo por los 70's y 80's. Y con real me refiero a eso mismo, que éste manga llega a cruzar la línea entre la ficción y la realidad ya que el autor ha confesado que varios de los hechos ocurridos en la trama son recuerdos de sus propias vivencias en sus días de bosōzōku. Así mismo también varios de los planteos existencialistas en la obra son preguntas que el mismo Takahashi se hacia a si mismo en esos días. Y si bien temas como las peleas entre pandillas, la muerte y el uso de sustancias son de moneda corriente en la mayoría de mangas de este tipo, la diferencia se encuentra en como el autor decide encarar estos temas y hacia donde apunta. Acá no vamos a ver a nuestro pandillero heroico luchar con la pandilla rival en pos de salvar a sus amigos, acá la atención recae en las consecuencias que acarrean este tipo de actos y como unos jóvenes, enojados con el mundo, perdidos y sin otro lugar a donde ir mas que a las calles, tratan de lidiar con ellas.

ÚLTIMAS PALABRAS

En resumen la trama nos va a presentar esta cruda versión de la realidad del bajo mundo de las pandillas y bosōzōku de Japón. La manera en que son vistos ante la sociedad, las relaciones familiares y las ansias de libertad de estos jóvenes, de encontrarse a si mismos y encontrar su lugar en el mundo o algo a lo que aferrarse. La falta de una identidad definida y la

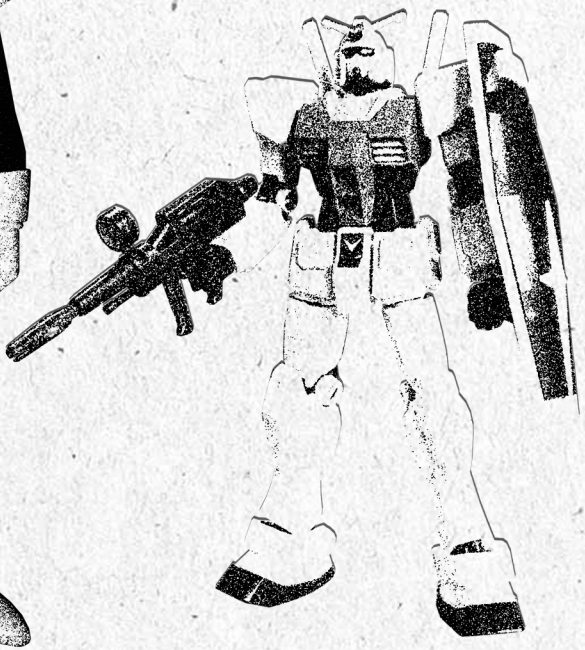


búsqueda de esta así como el paso de la infancia a la adultez con una maduración temprana. Y finalmente las consecuencias que conllevan nuestros actos y las elecciones que tomamos a lo largo de nuestra vida.

Como ultimo punto a destacar quiero decir que disfrute bastante del dibujo de Takahashi. A pesar de que a simple vista puede parecer que no es la gran cosa, tiene paneles sumamente detallados con escenarios que hacen sentir hasta el clima que hay en ese momento. Así que recomiendo esta obra para todos aquellos que gusten de los mangas furyō así como de obras mas maduras, oscuras y thrillers.

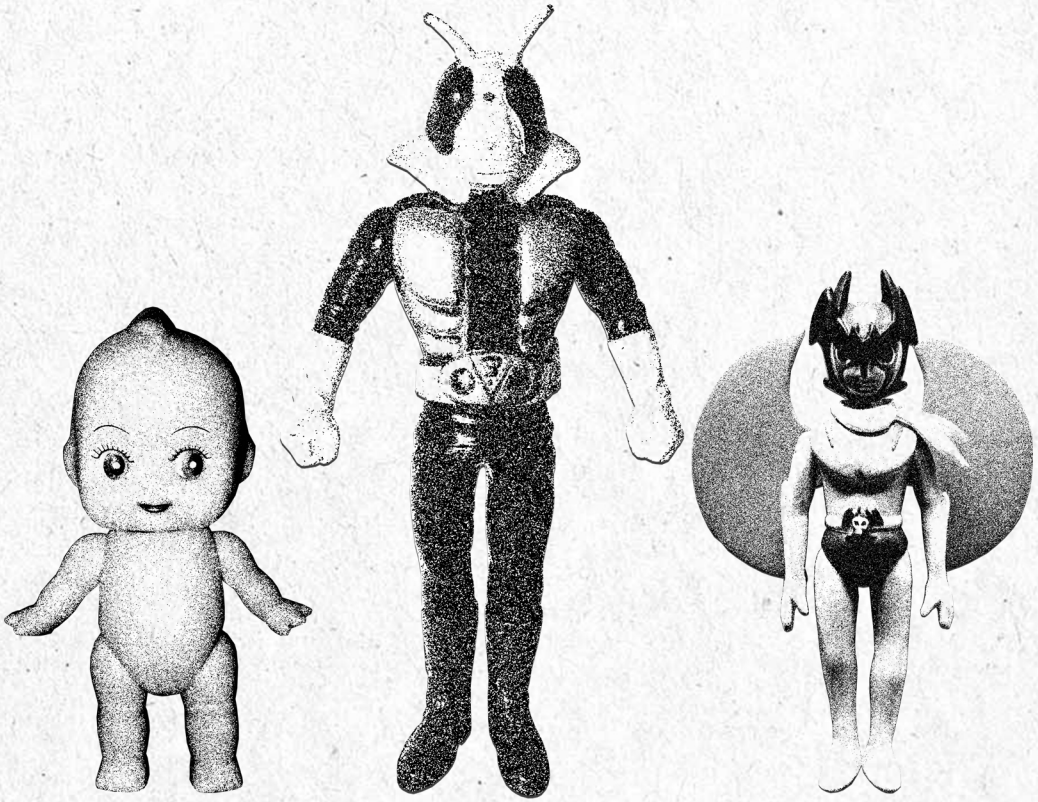
Ahorita seguimos hablando de furyōs buenos de verdad. Nada más dejemos que se vaya al que le gusta Tokyo Revengers y Wind Breaker
I WANT YOU
TO READ REAL FURYŌ MANGA
BUT AREN'T WE SUPPOSED TO BE
HEHEH...
'JUVENILE DELINQUENTS'?
M.I.L.F
Man, I love furyō
PIÑAS VAN.
PIÑAS VIENEN.
LOS MUCHACHOS
SE ENTRETIENEN.

オモチャ



フィギュア収集は情熱だねー！。オリジナルかパチかは問題ではない。
大切なのは趣味を楽しむこと、そして楽しむことを決してやめないことだよ！。

ャガスキ



日本製
MADE IN JAPAN

…あるいは世界のどこか別の場所。
パチは文化である!

TRVE KVLT ANIME CLUB

Llego el momento de hablar de otra animación de culto, de esas injunables que no van a encontrar en Netflix. Así que pónganse en modo cine y elitista que arrancamos.

Hoy más que una recomendación, traigo algo más bien anecdótico, porque difícilmente se puede recomendar un proyecto que realmente no salió más que un pequeño corto de prueba. Pero para no hacer el cuento largo, estoy hablando de "Yuki no taiyō" (ユキの太陽) de 1972 que fue el debut como director de Hayao Miyazaki, anterior a que fundara Ghibli. Y basado en la obra de Tetsuya Chiba, conocido mundialmente por uno de los mejores y más importantes mangas de toda la historia, Ashita no Joe.

El manga de Chiba salió entre 1963 y 1969 con un total de 4 tomos, y no fue hasta 1972 que la productora Tokyo Movie decidió realizar una adaptación para la cual se le encargo a un joven Miyazaki la creación de un corto de 5 minutos a modo de testeo. Lamentablemente el corto no convenció a los productores y terminaron por cancelar todo intento de adaptar la obra. Y si bien su primer trabajo como director podríamos decir que fue en 1971 con Lupin III, en ese entonces fue junto a Isao Takahata mientras que en Yuki no taiyō fue su debut en solitario.

En sus escasos 5 minutos el corto parece que intenta ser un pequeño tráiler y una suerte de resumen de algunas partes de la trama del manga. En este vemos a Yuki, una niña huérfana de unos 10 años que vive en un hogar de adopción. La vemos jugar, correr, saltar y hacer alguna que otra travesura. Pero no solo es eso, también se ve que tiene su cuota de drama que parece girar en gran medida a la incógnita de quienes son los padres de Yuki, entre otras cuestiones.

Si uno lo mira sin saber que es de Miyazaki, a primera vista no te das cuenta, más que nada porque el diseño de personajes sigue el estilo de la obra de Chiba. Pero lo que a mi parecer "lo delata", es esa característica forma de animar los movimientos; estilo que sin dudas puliría en Ghibli pero que claramente ya se notaba que estaba ahí. Si miras detenidamente, por momentos parece una película de Ghibli tal cual.

Es una lástima que el proyecto no haya prosperado, la verdad que la serie tenía toda la pinta. Sobre todo siendo algo que combinaba a dos de los pesos pesados de la industria como lo son Miyazaki y Chiba.

これは世界最高の組み合わせだ

ニュースクールアニメ
NÙ SCHOOL ANIME

Y para que vean que acá no se habla solamente de cosas del año del pedo o injunables, también vamos a hablar un poco de algunos estrenos. Últimamente están saliendo o están por salir algunas cosas interesantes o que al menos a mí me están llamando la atención por A o B. Así que como para variar un poco, voy a comentar muuuy por encima sobre el primer capítulo de 4 animes nuevos. No voy a tocar mucho las tramas, sino emitir algunas opiniones o comentarios sobre las impresiones que me dio el primer capítulo de cada serie. Lo que sí, me van a leer repetir mucho que la animación es muy buena o excelente, pero es lo normal en los primeros capítulos, es básicamente una carta de presentación.

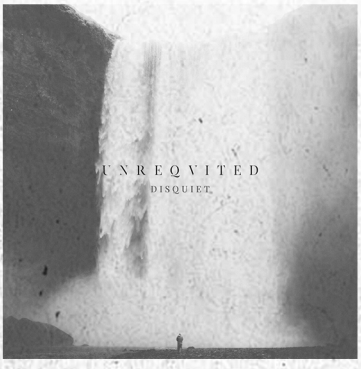
LAZARUS: Lo nuevo de Shin'ichirō Watanabe (Cowboy Bebop, Sakamichi no Apollon, Samurai Champloo, etc), nos trae un primer capítulo sobresaliente, con una animación y calidad visual excelente. Movimientos casi rotoscopicos por momentos, combinados con ángulos de cámara que en ciertas escenas lograban una fluidez y dinamismo espectacular. Indudablemente auto-influenciado por su propia obra, Cowboy Bebop, Watanabe nos presenta un prota que recuerda mucho a Spike tanto en estética como actitud, pero con unos años menos. Y como extra, el uso de "eye-catch", una práctica ya casi extinta en el anime moderno, sin dudas es un detalle que suma a mi parecer.

GUNDAM GQUUUUUUX: La nueva serie de Gundam en la que está trabajando Hideaki Anno y Studio Kara en co-producción con Sunrise. La verdad no soy gran conocedor de la franquicia, pero he visto un poco y si esta Anno involucrado, con más razón quiero verlo. La animación fue esplendida, fluida y aunque no lo crea ni yo mismo, el CGI me pareció correcto y no hizo que quiera arrancarme los ojos. Siempre hay una primera vez para todo. Algo notable también fue el estilo de dibujo y diseño de personajes, muy del estilo de lo que fue FLCL. No cabe duda que gente del extinto Gainax está trabajando en Khara.

SHIN SAMURAI-DEN YAIBA: La nueva adaptación de Yaiba, que a leguas se nota que es de una obra de Gōshō Aoyama (Detective Conan) y su estilo tan característico. Si bien conocía Yaiba, no había leí el manga ni vi la adaptación anterior, así que este mi primer acercamiento a la obra. Otra vez tengo que decir que la animación fue excelente y sin ningún tipo de declive. Claramente estamos ante un típico anime de aventuras y acción tan común de muchos shōnen pero no por eso menos entretenido. Hubo momentos donde me recordó bastante a Dragon Ball y hasta a Jibaku-Kun.

DEVIL MAY CRY: Tengo sentimientos encontrados, no me desagrado, pero tampoco me encanto y hasta hizo que reivindique un poco más a la serie del 2007. Por un lado, a pesar de que no fue de mi total agrado el estilo artístico, la animación estuvo perfecta y hubo un par de escenas de acción que uff, excelentes. Incluso se agradece que agregaran detalles de frases como el "Jackpot" o movimientos característicos como el estilo "Gunslinger". Pero por el otro lado no me gustó nada el diseño del rostro de Dante y en general su personalidad tampoco. Lo sentí más infantil cuando creo que debería ser más altanero en realidad. Y finalmente, banco toda la jodita de vender con la nostalgia y el revival de bandas de nü metal y demás, pero no pega ni con moco sinceramente. No sé, habrá que ver cómo sigue.

音楽のおすすめ
RECO MUSICAL: UNREQVITED - DISQUIET



Unreqvited es un proyecto del canadiense "鬼" (Si, ese es su nombre artístico. El lo traduce como Ghost pero en si es Oni= Demonio) de la línea de Sadness o A Light in the dark, y en su primer álbum, "Disquiet" que navega entre el athmosperic black metal, el depressive y el Post-Black entre otros, nos propone también a nosotros navegar en un viaje de emociones.

A lo largo de sus poco más de 40 midos pasaremos por diferentes emociones que van desde el dolor, tisteza, nostalgia, desesperación, tranquilidad y más. Por momentos se puede sentir como el estar caminando en un bosque cubierto por niebla gracias a las melodías con arreglos de cuerda y teclado que crean atmosferas muy envolventes. Y por otro lado hay momentos donde pasamos a la angustia y dolor más crudo gracias a los gritos lejanos, que parecen provenir del fondo del abismo junto a los intentos blast beats.

Lamentablemente no lo tengo en físico, es un santo grial que me falta, pero la colección no va mal eh.

Desde su salida en el año 2016 nunca lo deje de escuchar y ha pasado a todos mis celulares desde ese entonces hasta hoy. Si tuviese que definir a este disco, en una palabra, diría "Emociones" así sin más.

No pretendo hacer una reseña porque no me considero con el conocimiento suficiente para eso, solo plasmar un poco lo mucho que me gusta este disco y lo que logra hacerme sentir.

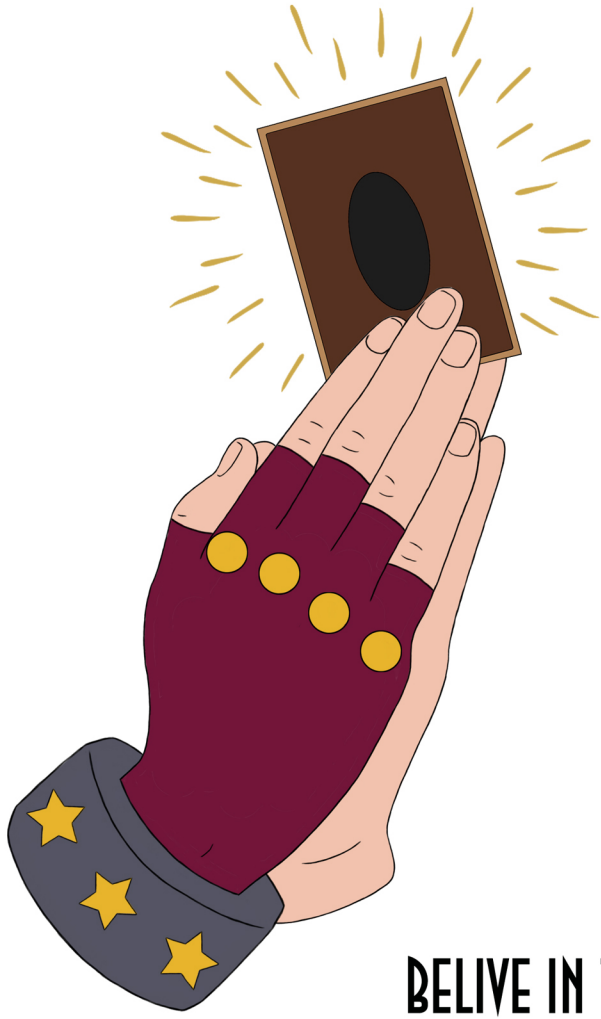
Y ya por último, no tengo pruebas pero tampoco dudas de que a 鬼 le gusta el anime o se vio influenciado por este de alguna manera porque el outro del disco, personalmente me suena muuuy al estilo de banda sonora de algún anime.

SLASH 'EM ALL!

ついにこのファンジンの終わりに到達しました。そんなに難しくなかった・・・でしょう？

読んでいただきありがとうございました。また次回お会いしましょう。

PARRY DAT SHIT!



BELIVE IN THE
HEART OF THE CARDS

otakvlt.blogspot.com otakvlt

アルゼンチン製
REALIZADO DURANTE ABRIL DEL 2025
RUFINO, SANTA FE, ARG